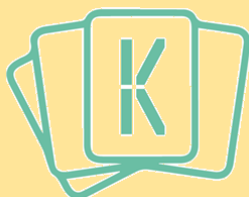


Didactische Kickstarter Kwartool



kwartool

kwartet spel digitaal maken en spelen



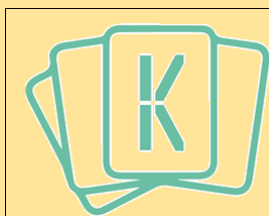
10 tot 16
Stichting TienTotZestien



LEARN2GROW



Didactische Kickstarter Kwartool (VS2)



kwartool

kwartetspel digitaal maken en spelen

Inleiding

Door een spelvorm in te zetten bij lessen, nemen motivatie en betrokkenheid van leerlingen sterk toe. Hierdoor leren leerlingen beter en vooral met meer plezier.

**HET KWARTETSPEL IS HÉT KENNISMAKINGS/DISCUSSIESPEL
VOOR ELK ONDERWERP EN OP ELK NIVEAU.**

Met de **Kwartool app** kun je

- online kwartet spelen
- kwartet spellen downloaden
- (zelfgemaakte) kwartet spellen uploaden
- uit een groeiende database (educatieve) kwartet spellen putten
- een fysiek kwartet spel maken en al dan niet professioneel (laten) afdrukken

In deze **Didactische Kickstarter** vind je ideeën en inspiratie voor werkvormen waarmee je het kwartet spel (online én fysiek) als didactische tool in kan zetten in je dagelijkse onderwijspraktijk. Voor verschillende vakken, vaardigheden en niveaus.

Het kwartet spel

Het oeroude oer-Hollandse kwartet spel biedt vele didactische mogelijkheden. Juist omdat de spelregels simpel zijn en de meeste leerlingen deze al kennen, kun je er snel mee aan de slag.







De belangrijkste kwartet spelregels (voor 2-4 personen):

- Een kwartet spel bestaat meestal uit 8-16 kwartetten van 4 kaarten.
- Iedere kaart bevat een afbeelding (deze mag uiteraard ook tekst bevatten), de titel van de eigen kaart (benadrukt, bijvoorbeeld vet) en de beschrijving van de 3 andere kaarten in het kwartet.
- Aan het begin worden alle kaarten geschud en onder de deelnemers verdeeld.
- Het doel is om de meeste kwartetten (setjes van 4 kaarten) te verzamelen.
- Een willekeurige speler begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers van een kwartet waarvan je minstens één kaart hebt, een kaart die je niet hebt. Als je alle 4 kaarten van een kwartet hebt, dan roep je: "kwartet" en leg je het kwartet op tafel.
- Als de speler de gevraagde kaart niet heeft, dan is de beurt voorbij en is de speler aan wie je het laatst een kaart vroeg aan de beurt.
- Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet op de tafel/het scherm liggen.



De taxonomie van Bloom

De Kwartool kan voor alle leeftijden, voor ieder vak, op elk kennisniveau en voor elk leerdoel ingezet worden. Bloom onderscheidt 6 niveaus in zijn bekende taxonomie een onderscheid in zes onderdelen. Hieronder zie je de zes niveaus van de taxonomie, met bij elk een aantal werkwoorden die gebruikt kunnen worden om je leerdoel te formuleren.

Onthouden	Begrijpen	Toepassen	Analyseren	Evalueren	Creëren
					
Opsommen Beschrijven Benoemen Aanwijzen	Toelichten Samenvatten Verklaren Uitleggen	Berekenen Uitvoeren Toepassen Oplossen	Organiseren Onderbouwen Structureren Classificeren	Beoordelen Beargumenteren Concluderen Bekritisieren	Ontwerpen Samenstellen Visualiseren Construeren

Op de volgende pagina's vind je bij elk niveau geschikte Kwartool-lesideeën.



De lesideeën/werkvormen

1. Kwartet spelen

Bloom: *Onthouden*

Uitleg: Spelenderwijs maken de deelnemers kennis met verschillende categorieën en de relaties ertussen. Zo wordt bestaande kennis versterkt of opgefrist. Dus, ofwel eerst spelen en dan gewone les. Of andersom. In beide gevallen wordt de geheugenfunctie van de leerlingen versterkt.

Bijvoorbeeld: Eigenlijk ieder bestaand educatief kwartet spel. Een – niet uitputtende – lijst vind je op [KlasCement](#) ¹.

2. Kwartet spelen met vraag en antwoord

Bloom: *Onthouden , Begrijpen*

Uitleg: Bij deze kwartetvorm maken we een kleine aanvulling op de spelregels. De beschrijvingen op de kaarten bevatten nu een vraag of opgave en de afbeelding bevat het correcte antwoord. De deelnemer die tijdens het spel een kaart vraagt aan een ander, moet ook het antwoord zeggen of de opgave oplossen. De deelnemer aan wie de kaart gevraagd wordt, geeft de kaart nu alleen af als hij niet alleen de kaart heeft, maar ook het antwoord correct is.

Bijvoorbeeld: [Rekensommen](#), [vertaalwoorden](#).

3. Kwartet spel spelen met uitvoering van een taak

Bloom: *Begrijpen, Toepassen*

Uitleg: Ook bij deze kwartetvorm maken we een kleine aanvulling op de spelregels. De beschrijvingen en/of de afbeeldingen op de kaarten bevatten nu een opdracht of taak. De deelnemer die de kaart vraagt moet de opdracht of taak (correct) uitvoeren voordat hij de kaart krijgt.

Bijvoorbeeld: Het [Toonladderkwartet](#) waarbij degene die de kaart vraagt, deze pas krijgt als hij de toonladder op de kaart correct uitvoert op een instrument.



4. Kwartetspel spelen met uitleg/toelichting/discussie

Bloom: *Begrijpen, Toepassen*

Uitleg: Bij deze kwartetvorm maken we weer een kleine aanvulling op de spelregels. Zodra een speler een kaart vraagt aan een medespeler en deze heeft de kaart, dan voeren beide spelers een korte discussie over de betreffende kaart.

Bijvoorbeeld: Bij het [Kunstkwartet](#) bespreken de spelers wat ze aanspreekt in het betreffende kunstwerk.

5. Het kwartetspel gebruiken als basis voor verdieping

Bloom: *Begrijpen, Analyseren*

Uitleg: Na het spelen van het kwartet – dus na het kennismaken met het onderwerp – gaat ieder groepje de informatie van een kwartetcategorie verdiepen. Bijvoorbeeld door informatie op te zoeken op internet of in de bibliotheek of door een interview te houden. Als resultaat maakt het groepje een informatieproduct, zoals een verslag, een presentatie of een collage.

Bijvoorbeeld: [Ramvrie.nl](#), Kwartetspel ter gelegenheid van 75 jaar vrijheid met verdiepende lesbrieven.

6. Een kwartet toevoegen aan een bestaand kwartetspel

Bloom: *Analyseren, Creëren*

Uitleg: Leerlingen maken in groepjes een nieuw kwartet als aanvulling op een bestaand kwartetspel. Er zijn variaties mogelijk met 1 of meer aanvullende kwartetten of dat de aanvullende concepten wel of niet vooraf door de docent worden aangegeven.

Bijvoorbeeld: Gebruik het [10 tijdvakken kwartetspel](#) (Geschiedenis) als basis en speel het. Het 10^e tijdvak loopt vanaf 1950 en duurt inmiddels al langer dan het 9^e tijdvak. Leerlingen maken er in groepjes een kwartet bij voor het 11^e tijdvak: vanaf 2000. Iedere groep motiveert in een nader te bepalen vorm de gemaakte keuzes: zowel voor de gekozen kaarten als voor één of meer afvallers.



7. Zelf een nieuw kwartet maken en spelen

Bloom: *Analyseren, Creëren*

Uitleg: Leerlingen maken in groepjes een heel nieuw kwartetspel voor een bestaand onderwerp.

Bijvoorbeeld: Ieder groepje maakt een kwartet voor één van de 8 tijdvakken uit de Nederlandse literatuurgeschiedenis. De beschrijving bevat de titel van het werk en de auteur. De afbeelding bevat een nadere omschrijving en classificatie en een foto van bijvoorbeeld de omslag van het werk.

Het is natuurlijk het mooiste als dit kwartet daadwerkelijk fysiek gemaakt of afgedrukt wordt! ²

8. Maak een 'kwintet'

Bloom: *Analyseren, Creëren*

Uitleg: Maak een kwintet van het kwartet. M.a.w. voeg aan elke kwartetserie één extra (relevante) kaart toe.

Bijvoorbeeld: bij een kwartet over dieren (landzoogdieren, zeezoogdieren, amfibieën, reptielen, vissen, vogels, spinachtigen, loopvogels, vlinders, kevers, bijen, ...). Bij iedere groep zijn er vaak (veel) meer dan vier dieren mogelijk. Maar om een goed vijfde dier te kunnen toevoegen, moet een leerling echt begrijpen wat de gemeenschappelijke kenmerken van de andere vier zijn.

9. Maak een kunstwerk

Bloom: *Analyseren, Creëren*

Uitleg: Maak een kunstwerk (tekening, schilderij, collage, mixed art, enz.) gebaseerd op of geïnspireerd door een serie van vier kaartjes.

Bijvoorbeeld: bij een kwartet waarbij dat relevant kan zijn, zoals kunstwerken, gebouwen, auto's, natuurkundige verschijnselen, wiskunde enz.



10 Samenwerkingsactiviteit

Bloom: Creëren

Uitleg: Leerlingen maken een kwartetspel over zich zelf. Ze vragen daarvoor eerst aan hun klasgenoten hoe de klasgenoten hem/haar/hen ervaren. Vervolgens kan de leerling een kaart maken met de (korte) beschrijving over zichzelf en een bijpassend beeld voor op kwartetkaart.

Een andere optie is om leerlingen een kwartet over elkaar te laten maken. Daarbij interviewen ze elkaar eerst, om vervolgens met die informatie een kwartet te creëren. Dat kan zelfs zonder naam! Als de kaarten dan toch herkenbaar zijn, is de opdracht zeker geslaagd.

Bijvoorbeeld: Laat de leerlingen eerst zelf een of meer kwartetsets over zichzelf maken (sport/hobby, lievelingseten, -dier, talent, oogkleur, grappig weetje, karaktertrekje, ...) en lamineer de kaarten.

Verdeel de kaartjes at random over de leerlingen en laat ze die buiten op het plein zichtbaar, maar wel op zijn kop, verspreid over het plein neerleggen. Start vanaf een verzamelpunt. Als de leerling zijn/haar eigen kwartet heeft is hij/zij klaar. Hoe lang doet de hele groep erover? (neem de tijd op). Na afloop bespreken met vragen als *kan het ook sneller? Hoe dan?* (samenwerken). Speel het spel nog eens, stimuleer nu het samenwerken. Kunnen ze het sneller dan de eerste keer?

¹ KlasCement is een educatieve site van het Vlaamse Ministerie van Onderwijs en Vorming. Op de site worden vooral door docenten lesmiddelen en leermaterialen gedeeld.

² Via KlasCement kunnen sjablonen gedownload worden, waarmee printen gemakkelijker wordt. Zie voor het afdrukken van een echt fysiek kwartetspel (in een doosje) www.KwartetCadeau.nl